

## DAFTAR ISI

Hal.

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
LAMPIRAN .....	xiii

### BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Pertanyaan Penelitian .....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Sistematika Penulisan.....	9

### BAB II. KONSEP DASAR KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN KONSELING

#### KOGNITIF PERILAKU (KKP)

A. Tinjauan Teoretis.....	10
1. Konsep Dasar Kecanduan <i>Game Online</i> .....	10
2. Konsep Dasar Konseling Kognitif Perilaku (KKP) .....	17
B. Asumsi dan Hipotesis Penelitian .....	25

### BAB III. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian.....	27
B. Metode Penelitian .....	27
C. Populasi dan Subjek Penelitian .....	28
D. Definisi Operasional Variabel .....	28
E. Instrumen Penelitian .....	29

Hulaifah, 2016

KONSELING KOGNITIF PERILAKU (KKP) UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN *GAME ONLINE* (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta Tahun Ajaran 2015/2016)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

F. Prosedur Penelitian .....	33
------------------------------	----

#### **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian dan Pembahasan .....	41
B. Proses Pelaksanaan KKP untuk Mereduksi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	47
C. Gambaran Efektivitas KKP untuk Mereduksi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	71
D. Analisis Temuan Penelitian KKP untuk Mereduksi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	96
E. Keterbatasan Penelitian .....	104

#### **BAB V. SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

A. Simpulan.....	106
B. Rekomendasi .....	106

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>108</b>
-----------------------------	------------

Hulaifah, 2016

*KONSELING KOGNITIF PERILAKU (KKP) UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN GAME ONLINE (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta Tahun Ajaran 2015/2016)*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

## DAFTAR TABEL

	Hal.
Tabel 2.1. Perbedaan Konseling dan Psikoterapi .....	17
Tabel 2.2. Proses Konseling berdasarkan Konsep Aaron T. Beck .....	23
Tabel 2.3. Proses KKP yang telah disesuaikan dengan Kultur di Indonesia.....	24
Tabel 3.1. Kisi-kisi Intrumen Kecanduan <i>Game Online</i> .....	30
Tabel 3.2. Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban .....	32
Tabel 3.3 Sasaran Intervensi.....	38
Tabel 3.4. Panduan Intervensi Skor PND .....	40
Tabel 4.1. Persentase Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa Kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta Tahun Pelajaran 2015/2016 .....	41
Tabel 4.2. Aspek Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa SMA Negeri 112 Jakarta yang menjadi Partisipan Penelitian.....	42
Tabel 4.3. Perubahan Skor Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli GS.....	
Tabel 4.4. Perubahan Skor Aspek <i>Salience</i> Konseli GS .....	74
Tabel 4.5. Perubahan Skor Aspek <i>Mood Modification</i> Konseli GS.....	75
Tabel 4.6. Perubahan Skor Aspek <i>Tolerance</i> Konseli GS.....	76
Tabel 4.7. Perubahan Skor Aspek <i>Conflict</i> Konseli GS .....	78
Tabel 4.8. Perubahan Skor Aspek <i>Time Restriction</i> Konseli GS .....	79

**Hulaifah, 2016**

*KONSELING KOGNITIF PERILAKU (KKP) UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN GAME ONLINE (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta Tahun Ajaran 2015/2016)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 4.9. Perubahan Skor Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli KA.....	80
Tabel 4.10. Perubahan Skor Aspek <i>Salience</i> Konseli KA.....	82
Tabel 4.11. Perubahan Skor Aspek <i>Mood Modification</i> Konseli KA .....	84
Tabel 4.12. Perubahan Skor Aspek <i>Tolerance</i> Konseli KA .....	85
Tabel 4.13. Perubahan Skor Aspek <i>Conflict</i> Konseli KA .....	86
Tabel 4.14. Perubahan Skor Aspek <i>Time Restriction</i> Konseli GS .....	88
Tabel 4.15. Perubahan Skor Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli FS .....	89
Tabel 4.16. Perubahan Skor Aspek <i>Salience</i> Konseli FS .....	91
Tabel 4.17. Perubahan Skor Aspek <i>Mood Modification</i> Konseli FS.....	92
Tabel 4.18. Perubahan Skor Aspek <i>Tolerance</i> Konseli FS .....	93
Tabel 4.19. Perubahan Skor Aspek <i>Conflict</i> Konseli FS.....	95
Tabel 4.20. Perubahan Skor Aspek <i>Time Restriction</i> Konseli GS .....	96
Tabel 4.21. Perbedaan Rata-rata Skor Kecanduan <i>Game Online</i> dan Standar deviasi antara Baseline dan Intervensi .....	97

## DAFTAR GAMBAR

	Hal.
Gambar 3.1. Bagan Alur Penelitian.....	33
Gambar 4.1. Baseline Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli GS .....	43
Gambar 4.2. Baseline Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli KA .....	44
Gambar 4.3. Baseline Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli FS .....	46
Gambar 4.4. Baseline Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli GS .....	71
Gambar 4.5. Aspek <i>Salience</i> Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli GS .....	73
Gambar 4.6. Aspek <i>Mood Modification</i> Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli GS .....	74
Gambar 4.7. Aspek <i>Tolerance</i> Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli GS .....	76
Gambar 4.8. Aspek <i>Conflict</i> Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli GS .....	77
Gambar 4.9. Aspek <i>Time Restriction</i> Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli GS .....	78
Gambar 4.10. Intervensi Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli KA .....	80
Gambar 4.11. Aspek <i>Salience</i> Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli KA .....	82
Gambar 4.12. Aspek <i>Mood Modification</i> Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli KA .....	83
Gambar 4.13. Aspek <i>Tolerance</i> Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli KA .....	84

Hulaifah, 2016

KONSELING KOGNITIF PERILAKU (KKP) UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN GAME ONLINE (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta Tahun Ajaran 2015/2016)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4.14. Aspek <i>Conflict</i> Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli KA.....	86
Gambar 4.15. Aspek <i>Time Restriction</i> Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli KA.....	87
Gambar 4.16. Intervensi Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli FS .....	88
Gambar 4.17. Aspek <i>Saliency</i> Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli FS .....	90
Gambar 4.18. Aspek <i>Mood Modification</i> Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli FS.....	90
Gambar 4.19. Aspek <i>Tolerance</i> Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli FS .....	93
Gambar 4.20. Aspek <i>Conflict</i> Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli FS.....	94
Gambar 4.21. Aspek <i>Time Restriction</i> Kecanduan <i>Game Online</i> Konseli FS .....	95

## DAFTAR LAMPIRAN

Surat Izin Penelitian
SK Dosen Pembimbing
Surat Keterangan Penelitian
Instrumen Penelitian
Hasil Pengolahan Data
Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen
Pengolahan Ketepatan Skala Instrumen
Program Intervensi dan SKLBK
Dokumentasi Penelitian
Daftar Riwayat Hidup